

## IGRA S GUSKOM

Ova zanimljiva igra vodi vas na put oko svijeta u toku četiri godišnja doba. Putujete uzduž i poprijeko, a na putu ste tako dugo dok niste ugojili i napasli svoju perad. Putevima doživljavate različite pustolovine, a glavni je krivac za vaše prepreke – guska. Tko prvi baci šesticu, počinje igrati.

- 5 Guska se veseli šetnji. Žuri joj se i igrač ide naprijed na polje 8.
- 6 Guska pliva preko rijeke, ali čuvar gusaka mora se koristiti mostom. Morate čekati tako dugo dok vas ne prijedu svi igrači. Tek onda bacate kocku i idete dalje.
- 9 Guska se uplaši i leti natrag na polje 4.
- 18 Guska je žedna i žuri do bare polju 24.
- 19 Čuvar gusaka nije primljen u hotel vraća se na polje 12, gdje je dobrodošao.
- 23 Guska se umorila i ostaje na mjestu dok ne prođe runda bacanja kocke.
- 26 Čuvar je izgubio gusku kod bacanja kocke i žalosno se vraća u dvor na polju 16. Ovdje dobiva na dar novu gusku.
- 31 Bunar! Čuvar guske mora čekati ne prođe runda bacanja kocke.
- 32 Guska šmugne čuvaru natrag u žabnjak na polju 24.
- 36 Guska leti naprijed i spušta se na polje 43 u Španjolskoj.
- 42 Guska zaluta u vrt i mora se vratiti na polje 37 da joj zec pokaže put.
- 44 Čuvar guske prevalio je trećinu puta. Dobiva orden u znak priznanja i prima ga knez na polju 49.
- 45 Guska je snijela jaje i svojim gakanjem vraća natrag na polje 45 sve one koji su je prestigli.
- 50 Guska bi rado jednom pošla u Kinu i žuri naprijed na polje 61. Na tom polju izostaje iz igre za rundu bacanja kocke, kako bi bolje upoznala zemlju i ljude.
- 52 Guska je ukrala čuvaru maslac s kruha i mora u zatvor. Čuvar ostaje uz nju tako dugo dok nije puštena na slobodu. To znači da guska izostaje iz igre za jedno bacanje kocke.
- 53 Čuvar zaboravlja svoju gusku kod bacanja kocke. Ona se sama vraća na polje 12 u Nizozemskoj, gdje se ponovo sastaje sa svojim čuvarom. Da čuvar ne bi izgubio vezu s igrom, on kod sljedećeg bacanja ima pravo na bacanje kocke triput za redom.
- 54 Guska je naišla na dobru pašu, ovdje se zadržava, te čuvar izostaje jednu rundu kod bacanja kocke.
- 58 Guska umire. Čuvar mora u Afriku, gdje dobiva novu gusku na polju 17. Kao nagradu ima pravo triput bacati kocku.
- 59 Guska ima izbor: može tri polja naprijed, jedno natrag ili pak, jednostavno, ostaje na mjestu.
- 63 Na cilj se stiže samo točnim brojem bacanja, tj. broj koji ste bacili mora odgovarati broju polja koji vam ostaje do cilja. Tko baci više, vraća se na polje 59 i tad bira, ili čeka svoj broj da može do cilja.

**FOKUS** – revija-pod geslom *Prošlost za budućnost* daruje svojim čitaocima jedinstvenu igru. **GUSKA** svojim dugim putovanjima – uz pomoć kocke što ste je posudili iz igre *Čovječe ne ljuti se* – kratki vrijeme dokolice i ispunja duge večeri dječjim smijehom i duhovitim asocijacijama odraslih.

